www.terciocreciente.com

Número 10 Julio 2016

Investigación

Las emociones, el juego y la educación universitaria.

Emotions, play and high education

Dr Josué Vladimir Ramírez Tarazona

Universidad La Gran Colombia, Seccional Armenia. Colombia. ramireztarjosue@miugca.edu.co

Recibido 30/03/2016 Aceptado 07/05/2016 Revisado 27/04/2016 Publicado 01/07/2016

Resumen

La educación universitaria carece del desarrollo emocional y a pesar de los gritos en contra se centra cada vez más en los contenidos, el artículo propone una revisión de los enfoques fundamentales al respecto y lo relaciona con la educación universitaria a través del juego.

En la segunda parte se muestra la importancia del juego en la conformación de las culturas en América y como su desplazamiento de lugares y de tiempos, siempre fundamentando una mejor comprensión de la realidad, se da importancia especial al hedonismo como constituyente contemporáneo del uso de nuestro tiempo y de la forma en que los

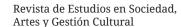
Abstract

High education lacks the emotional development and despite the voices against focusing increasingly on the contents, the article proposes a review of the fundamental approaches to respect and relates it to university education through play.

In the second part the importance of play in the shaping of cultures in America is shown. It is given special importance to hedonism as contemporary constituent of use of our time and how adults recover their infantile states and playability. Finally some experiences of Colombian teachers using games in their learning process, and how they support

Para citar este artículo

Ramírez Tarazona, J. V. (2016). *Las emociones, el juego y la educación universitaria*. Tercio Creciente, 10, págs. 107-132. http://dx.doi.org/10.17561/rtc.n10.6



Número 10 **Julio 2016**

108

ISSN: 2340-9096 **DOI:** 10.17651/rtc.n10.6

ercio Creciente

www.terciocreciente.com

Investigación

adultos recuperan sus estados infantiles y la capacidad de juego. Finalmente se presentan algunas experiencias de profesores colombianos que utilizan juegos en su proceso didáctico y sustentan las ventajas que se obtienen en el aula universitaria su utilización.

the advantages obtained in the university classroom use are presented.

Palabras clave / Keywords

Educación universitaria, emoción, juego, hedonismo, cultura

High education, emotion, play, hedonism, culture

Para citar este artículo

Ramírez Tarazona, J. V. (2016). Las emociones, el juego y la educación universitaria. Tercio Creciente, 10, págs. 107-132. 10.17561/rtc.n10.6

www.terciocreciente.com

Investigación

Las emociones, el juego y la educación universitaria.

1. El origen del estudio de las emociones

Existen cuatro grandes teorías de las emociones que se han conectado a pesar de los distanciamientos tanto de época histórica como de fundamentos epistemológicos, sin embargo no cabe la menor duda que cada una de ellas se fue cimentando en la anterior, sea para cuestionarla o para afianzarla. Son ellas; la teoría de las pasiones el alma, de Descartes, la teoría de los afectos de Spinoza, la teoría de las emociones de Vigotsky y la neurobiología de las emociones y los sentimientos

1.1. Las pasiones del alma de Renato Descartes

En 1641 el pensador francés Renato Descartes (1596-1650) publica su texto Les passions de l'ame¹, organizando en 222 artículos el estudio del cuerpo y del alma, en los cuales explica la naturaleza del hombre y de sus pasiones, comienza planteando que el cuerpo no piensa de ninguna manera y que el pensamiento que existe en el ser humano es una actividad del alma. Por ser el primer gran referente del pensamiento científico expondremos las principales características de su teoría de las pasiones en la cual trazó el punto de partida del estudio de las emociones humanas cuando apenas terminaba la época del renacimiento. Es una teoría idealista que se sustenta en la concepción de la separación del cuerpo y del alma, Descartes afirma que:

Ningún sujeto obra más inmediatamente contra nuestra alma que el cuerpo al que está unida, y que por consiguiente debemos pensar que lo que en ella es una pasión es generalmente en él una acción; de suerte que no hay mejor camino para llegar al conocimiento de nuestras pasiones que examinar la diferencia existente entre el alma y el cuerpo, a fin de conocer a cuál de los dos se debe atribuir cada una de las funciones que hay en nosotros. (Descartes R., 1981, pág. 101)

O sea, acción y pasión, cuerpo y alma, dos funciones autónomas en un mismo ser humano, así pues, afirma Descartes, "como no conocemos que el cuerpo piense de ninguna manera, debemos creer que toda suerte de pensamientos que existen en nosotros pertenecen al alma" (Descartes, 1980, pág. 102) de tal manera que el pensamiento del hombre pertenece al alma y lo demás, especialmente las acciones, al cuerpo. Pero ¿por qué se puede afirmar con tal certeza que Las pasiones del alma es en realidad una teoría de las emociones? Tomemos sus palabras al respecto:

Podemos llamarlas percepciones cuando empleamos en general esta palabra para designar todos los pensamientos que no son acciones del alma o voluntades, pero no cuando la usamos solamente para designar conocimientos evidentes; pues la experiencia demuestra que no son los más agitados por

www.terciocreciente.com

Número 10 Julio 2016

Investigación

sus pasiones los que mejor las conocen, y que estas figuran entre las percepciones que la estrecha alianza existe entre el alma y el cuerpo hace confusas y oscuras. Podemos también llamarlas sentimientos, porque son recibidas en el alma de la misma manera que los objetos de los sentidos exteriores, y el alma no las conoce de otro modo; pero podemos mejor aún llamarlas emociones del alma, no sólo porque este nombre puede ser dado a todos los cambios que ocurren en ella, o sea a todos los diversos pensamientos que le llegan, sino particularmente porque, de todas las clases de pensamientos que el alma puede tener, ninguna la agita y la conmueve tan fuertemente como esas pasiones. (Descartes, 1980, pág. 113)

Descartes da una explicación del funcionamiento humano a partir de una concepción mecanicista, donde cada parte del cuerpo es asociada a un conjunto de partes unidas entre sí, explica el sistema circulatorio y muscular desde una concepción fisiológica que están asociados de la siguiente manera:

Todos estos movimientos de los músculos, lo mismo que todos los sentidos, dependen de los nervios, que son como unas cuerdecitas o como unos tubitos que salen, todos, del cerebro, y contienen, como este, cierto aire o viento muy sutil que se llama los espíritus animales. (Descartes, 1980, pág. 104)

Podemos deducir que para Descartes el pensamiento desarrolla acciones que tienen origen en el cerebro y se mueven hacia la periferia del sistema, mientras que las pasiones tienen origen externo y van hacia las representaciones que en el pensamiento se presentan. Estas pasiones que son diversas y que son en su base seis, denominadas primarias, las cuales dan origen a todas las demás, las pasiones primarias son; la admiración, el amor, el odio, el deseo, la alegría y la tristeza. La función que el pensador francés les atribuye y según su naturaleza "todas

se refieren al cuerpo, y solo afectan al alma cuando esta se une a aquél; de suerte que su función natural es incitar al alma a consentir y contribuir a los actos que primero se emplean." (Descartes, 1980, pág. 154)

1.2. La teoría de los afectos de Baruch Spinoza

El discípulo cartesiano, Baruch Spinoza, filósofo racionalista holandés de origen portugués (1632-1677), desarrolló la teoría de las pasiones, publicadas de manera póstuma en 1677 y promovidas por él, como La teoría de los afectos, éstos son definidos como "las afecciones del cuerpo, por las cuales aumenta o disminuve. es favorecida o perjudicada, la potencia de obrar de ese mismo cuerpo, y entiendo, al mismo tiempo, las ideas de esas afecciones" (Spinoza, 2014, pág. 210). Donde los afectos son el odio, la ira, la envidia, la frustración, la vergüenza, la desesperación, la indignación, la repulsión, el miedo, la esperanza, el amor, la alegría, el asombro, entre otros, por lo cual es innegable que estos afectos o pasiones son los mismos que fueron estudiados por Descartes en el siglo XVII y a mediados del siglo XIX por la teoría clásica de las emociones, especialmente por Lehmann quien concluyó hacia 1872 que no se puede considerar el matiz emocional como la suma de sensaciones orgánicas, también estudiadas a finales de este siglo y comienzos del XX, por la teoría organicista de la emociones de William James y C. G. Lange, quienes afirmaron que las emociones precedían a la exaltación.

Spinoza plantea que "El cuerpo humano puede ser afectado de muchas maneras, por las que su potencia de obrar aumenta o disminuye, y también de otras maneras, que no hacen mayor ni menor esa potencia de obrar" (Spinoza, 2014, pág. 210), por lo que se infiere que los afectos cambian la potencia en las acciones humanas y que estas afecciones se convierten en imágenes mismas de las cosas, reconociéndoles ciertas propiedades dignas de conocer para lo que desarrolla la teoría de las pasiones;

www.terciocreciente.com

Investigación

precisamente es inevitable negar en este sentido la influencia de la teoría de los afectos spinoziana sobre la teoría organicista, en la cual estas emociones llevan al individuo a un mayor nivel de actividad, influencia que se hace evidente sobretodo en la idea que entiende los afectos como estados corporales con capacidad de alterar la capacidad del cuerpo, sea para favorecerlo o limitarlo, pero también, y en forma muy especial, en las ideas que pueda tener el individuo en esos estados. Sin embargo, el énfasis físico y mecánico de James y Lange guarda una mayor conexión con Descartes.

1.3. Teoría de las emociones de Lev Vigotsky

Vigotsky (2010) sosteniene que la hipótesis de Lange y de James se impone por más de cinco décadas como el referente más importante en el estudio de las emociones, fundamentalmente por el carácter de su formulación y porque para explicar las emociones propone en primer plano una base orgánica, como una concepción estrictamente fisiológica, y también por su concepción materialista de las emociones y las sensaciones. Miremos las principales apuestas de esta teoría organicista.

En su hipótesis Lange insiste en que las manifestaciones físicas directas que acompañan a la emoción constituyen modificaciones de las funciones del aparato vasomotor, diferentes para cada emoción. Este también estableció el esquema de las modificaciones orgánicas para siete emociones: la decepción, la pena, el miedo, la confusión, la impaciencia, la alegría y la cólera. (Vigotsky L. S., 2010, pág. 23)

James, por su parte lanzó la famosa frase, estamos afligidos porque lloramos, planteando que la emoción precede a la acción, en consecuencia la afección de la psiquis provoca reacciones en los órganos internos y éstos producen la exaltación, y lo explica de la siguiente manera:

Habitualmente se cree que, en las formas

groseras de la emoción, la impresión psíquica resultante de la percepción de un objeto determinado nos provoca un estado mental llamado emoción, y que esta última implica una cierta manifestación corporal. Por lo contario, según mi teoría, la exaltación corporal sigue directamente a la percepción debido a que la provoca, y la consecuencia que tenemos de esa exaltación en el momento en que acontece constituye, precisamente, la emoción. (James citado por Vigotsky L. S., 2010, pág. 19)

Walter Cannon (1871-1945), brillante fisiólogo norteamericano, principal figura de la teoría crítica de las emociones, plantea de manera contraria a los organicistas que lloramos o de tristeza o de alegría, o debido a una gran cólera o a un sentimiento de ternura. "Modifica de manera inequívoca la tesis fundamental de James, de manera que la relación principal entre las relaciones orgánicas y el proceso emocional en modo alguno puede comprenderse como una relación de causa y efecto" (Cannon citado por Vigotsky L. S., 2010, pág. 23). Se aduce que lloramos de pena o alegría y "cuando existe uno de esos estados emocionales, los impulsos nerviosos se dirigen por las vías simpáticas hacia los distintos órganos internos, comprendidas las glándulas lacrimales." (Vigotsky L. S., 2010, pág. 23)

Cannon se inclina a pensar que una sensación persistente de esas perturbaciones de los órganos, habitualmente no alcanzan la conciencia de los individuos y que las emociones son:

Constituidas por actos reflejos que aparecen por influencia de objetos externos, y que alcanzan de manera inmediata nuestra consciencia, se comprende de inmediato porque pueden existir infinidad de emociones y porque en ciertos individuos los elementos que las constituyen y los motivos que las suscintan pueden variar

www.terciocreciente.com

Investigación

infinitamente. (Vigotsky L. S., 2010, pág. 23)

Ch. Dana, en análisis de pacientes que habían perdido por completo la movilidad esquelética hacia 1921, llega a la siguiente conclusión:

Las emociones están localizadas de manera central y resultan de la actividad y la interacción del córtex y el tálamo. Los centros que regulan la actividad del sistema neurovegetativo² se hallan principalmente en el tronco cerebral. Estos centros son excitados en primer lugar cuando él [individuo] percibe algo que requiere la defensa, el ataque o pasar a la acción. A su vez, éstos excitan los músculos, los órganos internos y las glándulas, y comunican también con el córtex, provocando emociones que corresponden con el objeto percibido o con la idea que aparece. (Dana citado por Vigotsky L. S., 2010, pág. 47)

Se concluye de esta manera el carácter histórico de las teorías de los afectos o de las emociones, tanto clásica, como organicista, como crítica, dando entrada a una visón más técnica con las cuales se articula las emociones, con la actividad cerebral y con las ideas. En este sentido Vigotsky plantea lo siguiente:

No se trata únicamente de que, debido a su naturaleza, los estados orgánicos que provocan una determinada emoción dependan directamente de la organización de la conciencia, del número y de la sistematización de las ideas con cuya ayuda se elaboran las impresiones externas. No se trata únicamente de que nuestras emociones expresen estados del cuerpo, sino que dichos estados son la expresión del orden de nuestras percepciones. (Vigotsky L. S., 2010, pág. 212)

Vigotsky da entrada de esta manera proponiendo la relación entre el aspecto emocional de los individuos con las ideas de los mismos, con la percepción y con los estados de la conciencia en interacción con nuestros cuerpos, que de manera natural se identifican con su ambiente generando estadios cognitivos.

Esta concepción histórica de las emociones y su relación con los sentimientos y las ideas son sinergias que se van construyendo a partir de la interacción del cerebro, el cuerpo y la mente; resulta entonces interesante preguntarse el modo en que evolucionó este sistema tan complejo, en las primeras décadas del siglo XX Ch. Dana ya planteaba el funcionamiento del cerebro como un órgano que es consciente por un lado pero involuntario por otro, es decir, un sistema complejo de funcionamiento que permite una extraordinaria armonía entre las diferentes secciones del centro en las



Ilustración 1: Representación de la construcción de la realidad, María Mercedes Toloza, Muzaloto

www.terciocreciente.com

Número 10 Julio 2016

Investigación

operaciones humanas.

1.4. Neurobiología de la emoción y los sentimientos de Antonio Damasio

En la actualidad la concepción de las emociones implica el desarrollo como la interacción del sistema central en bucle con el componente de su periferia a manera de representaciones del cuerpo que elabora el cerebro; "pero esta representación del cuerpo que hace el cerebro tiene otra consecuencia importante, a saber: dado que podemos representar nuestros propios estados corporales, podemos también simular con mayor facilidad los estados corporales equivalentes de los demás" (Damasio, 2013, pág. 169), dando comprensión de los cuerpos y mentes de los demás individuos a partir de una especie de simulación de lo que sucede en cada uno de nuestros sistemas emocionales.

Se tiene entonces una variedad de teorías y de diferentes autores que han procurado comprender el comportamiento humano explicando los aspectos emocionales o afectivos; en la actualidad tratar el tema de las emociones exige investigar los dispositivos que intervienen en la regulación de la vida, presentes en los cerebros y que por lo general operan de manera involuntaria o automática, y que se revelan por las mentes conscientes en forma de sentimientos, que son los que le dan color a la vida, determinándose extremadamente necesarios para la construcción de la identidad reflexiva.

Según Damasio, los estudios de las emociones se enfrentan con la complejidad de la diversidad de los fenómenos que se califican como emocionales, que operan a manera de impulsos y motivaciones, como el miedo, la ira, la tristeza, o el disgusto; por otro lado no hay suficiente distinción entre emoción y sentimiento, que son procesos distintos pese a que forman parte de un mismo ciclo en la neurobiología actual, en ella:

Las emociones son programas complejos de acciones, en amplia medida automáticos, confeccionados por la evolución. Las acciones se complementan con un programa cognitivo que incluye ciertas ideas y modos de cognición, pero el mundo de las emociones es en amplia medida un mundo de acciones que se lleva a cabo en nuestros cuerpos, desde expresiones faciales y las posturas, hasta los cambios en las vísceras y el medio interno. (Damasio, 2013, pág. 175)

Por otro lado las sensaciones son acciones mixtas que suceden en el cuerpo y la mente cuando se presentan las emociones, y son imágenes de acciones y no acciones en sí mismas, y el mundo de los sentimientos son percepciones consumadas en mapas cerebrales. Así:

Las percepciones que llamamos sentimientos de emociones constan de un componente especial que corresponde a los sentimientos primarios... que se basan en la relación única entre el cuerpo y el cerebro que la interocepción privilegia... que a menudo domina el proceso y es responsable de aquello que llamamos el aspecto «sentido» de esas percepciones. (Damasio, 2013, pág. 176)

Entonces, las emociones son percepciones que acompañan las ideas y los modos de pensamiento mientras que los sentimientos son percepciones de lo que nuestro cuerpo hace mientras se manifiesta la emoción; ambas percepciones se entrelazan con las percepciones mentales que se dan al mismo tiempo pero que articulan el contexto en el cual se dan las emociones. De tal manera que las emociones hacen que las imágenes procesadas por el cerebro pongan en acción regiones desencadenantes de emociones.

Ahora bien, Enseñar y aprender son procesos experienciales de acción y juego,

www.terciocreciente.com

Número 10 Julio 2016

Investigación

son diálogo de palabras, movimiento, acción y conflicto, contradicción y pasión; esto es, inclinación, afecto, deseo. Es también, en un sentido aristotélico, "experiencia en primera persona". En la práctica, la enseñanza y el aprendizaje se han convertido en procesos desapasionados, desprovistos de afectos, carentes de sensaciones y emociones, del sentido lúdico del proceso de aprender, debido a la excesiva racionalización de la experiencia.

De ahí la necesidad de recuperar la autoría, el protagonismo de quien aprende y también de quien enseña. Enseñar y aprender a través del movimiento, la acción, el intercambio de roles, mediante la observación y actuación directa con el objeto de conocimiento. No se trata sólo de "aprender haciendo" como postula la pedagogía pragmatista, sino de aprender jugando como una propuesta estético-expresiva inspirada en las pedagogías experienciales y creativas de corte humanista. Explicaremos ahora la relación entre las emociones y el juego y la manera como ellas se manifiestan en la actualidad al interior de los procesos educativos.

2. La emoción y el hedonismo en la configuración de la cultura contemporánea

El juego ha existido siempre y ha sido conformante de todas y cada una de nuestras culturas, para comenzar veamos dos ejemplos americanos que nos lo demuestran; en América del Norte existe un juego ancestral denominado Lacrosse que se practicó por las tribus indias como los "Cherokees, Hurones, Iroqueses y Mohawk, y que aparece bajo varios nombres, Baggataway (juego del Creador), Tewaarathon (pequeño hijo de la guerra), Dehuntshigwa'es (hombre golpeando con un objeto redondo), Da-nah-wah'uwsdi (pequeño juego de la guerra)" (Rodríguez de la Cruz, 2006), este juego

fue conocido por los jesuitas en el siglo XVII, y consistía en recoger y lanzar una pelota con un palo o con una red, en canchas que no tenían dimensiones exactas y que constituían a veces varios kilómetros, era practicado con varias finalidades que se pueden registrar como sigue:

Su práctica estaba asociada a diversas motivaciones y finalidades: para levantar el ánimo de los individuos; para prevenir e, incluso, sanar las enfermedades; para dar bienestar; como entrenamiento y preparación para la guerra; celebración de ritos religiosos (creían que con su práctica se podían acercar y comunicar con el mundo de los espíritus, rogaban por una buena cosecha...) y, sobre todo, cuando la palabra no lo conseguía, era el medio utilizado para la solución de conflictos que surgían entre familias, clanes o tribus. (Rodríguez de la Cruz, 2006)

Actualmente es un juego educativo que se lleva a la práctica en la Institución de educación Superior Santo Tomás de Aquino en Íscar, Valladolid (España) y que al respecto podemos citar que es:

Un juego deportivo muy original que será fuente de una estimulante motivación entre el alumnado (lo cual hemos comprobado que también suele ocurrir con frecuencia en todos los juegos y deportes "de bastón"). Además, va a requerir de la puesta en juego de una amplia gama de habilidades motrices y capacidades físicas, así como de ciertos valores y conductas sociales propias de los deportes de equipo. Todas estas circunstancias son avales suficientes que garantizan, a priori, su eficacia en la enseñanza de la Educación Física en Secundaria. (Rodríguez de la Cruz, 2006)

En Latinoamérica también existen juegos que datan de la época precolombina, se conoce que los niños jugaban con figurillas de barro y juguetes en miniatura, imitando las actividades de los adultos y los jóvenes. Los

www.terciocreciente.com

Número 10 Julio 2016

Investigación

adultos practicaban juego de pelota o tlachtli, una práctica deportiva ligada a los oficios religiosos, destaquemos que:

En sus orígenes era cruento, pero con el tiempo fue evolucionando, y se convirtió en un deporte lúdico de equipos que se enfrentan. En la antigüedad (se supone que se comenzó a practicar alrededor del 3500 antes de Cristo) se realizaba con un sentido ritual y religioso y los perdedores eran decapitados, pues el juego servía para conocer el designio de los dioses. La denominación de este juego varía de acuerdo con la lengua aborigen que lo nombra: en nahuatl es tlachtli; en zapoteca es teladzi y en maya es pok-tapok. Uno de los más importantes campos de juego conservados es el que construyeron los mayas en Chichén-Itzá. (Scuola Zanichelli, 2009)

Era un juego en equipo cuyos integrantes variaban entre 4,5 o 6, que lucían atuendos majestuosos, consistía en introducir una pelota en un anillo central sin tocarla con las manos o pies, solamente con muslos, caderas, codos o rodillas, quien pasaba la pelota por el aro ganaba, y el premio consistía en hacerse de joyas o vestidos del público que asistía y que no tenía tiempo de escapar; finalmente "el juego fue prohibido por los conquistadores españoles porque exaltaba las divinidades indígenas." (Scuola Zanichelli, 2009)

Vemos que el juego es un motivante social, pero además también está ligado con los asuntos sagrados, por lo que podemos afirmar que el juego permite a los hombres algo más que distracción, podemos declararlo como un agente de experiencias emocionales que tiene valor por sí mismo. Huizinga lo define de la siguiente manera:

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites

temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí mismo y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente. (Huizinga, 2012, pág. 55)

En el ámbito educativo dos puntos para destacar en esta definición, el primero es el sentimiento de alegría que parece acompañar todos los juegos, que ha tenido gran valor en la educación, legado de Fröebel, y que se articulan con los postulados hedonistas sobre los que parece gravitar la vida contemporánea; y el segundo, es la tensión que al conjugarse con la experiencia se traducen en emoción; en consecuencia, puede el juego considerarse vital para experimentar el contexto y por ende la fundamentación de nuestra cultura; la presencia del juego en la edad adulta es una manera de proyección de las emociones infantiles que nunca desaparecen en el ser humano, para dar paso a entender el valor estético que produce el juego en nuestra educación.

No podemos excluir el hedonismo del plano educativo, por cuanto uno de los aspectos perdidos es el placer que produce los nuevos conocimientos, pero éstos ya no emocionan ni surten el efecto deseado en los estudiantes que han excluido el goce en el acto educativo, que se ha tornado soso o aburrido. En opinión de los investigadores no se puede estar más equivocado querer al separar goce y aprendizaje, ya que el ideal social cada vez está más fundamentado en el hedonismo y en el disfrute de la vida, es decir en la recreación. Nada ilustra mejor la afirmación anterior que el creciente rol de la diversión en nuestras sociedades; al respecto Lipovetsky afirma lo siguiente:

Los gastos relacionados con las diversiones, la cultura y la comunicación ocupan un

www.terciocreciente.com

Número 10 Julio 2016

Investigación

espacio creciente en el presupuesto de los hogares: aumentan más aprisa que la media de los demás sectores de consumo. Su progresión desde los años cincuenta ha sido regular: los hogares le consagraban el 6% de los ingresos disponibles en 1960, el 7,3% en 1980, el 9,5% en 1999... el tiempo ocupado por la música y la televisión aumenta sin cesar... En la actualidad, el tiempo consagrado al ocio y a la sociabilidad representa el 30% del tiempo de vigilia de los mayores de quince años y sobrepasa el tiempo dedicado a las faenas domésticas. (Lipovetsky, 2013, pág. 56)

Lo que realmente se consume con ferviente anhelo y en abundancia son los juegos y la ficción, ya no producimos bienes materiales, sino entretenimiento y mercancías culturales. "La civilización del objeto ha sido reemplazada por una «economía de la experiencia», vale decir de la diversión y el espectáculo, del juego, el turismo y la distracción" (Lipovetsky, 2013, pág. 57). En Colombia, por ejemplo, la producción del grano de café dejó de ser el principal renglón económico y la vocación de la tierra ha cambiado de destino hacia el turismo, por lo tanto hacia la recreación y diversión; es decir, que una mata de café deja de ser importante por su producción y es ahora objeto de contemplación, su valor se vuelve emocional.

Hemos pasado a la industria de la experiencia, con sitios como el parque del café, Panaca, el parque de los arrieros y un sinnúmero de fincas cafeteras al servicio del visitante, que ahora brindan experiencias emocionales, pero con un ingrediente educativo, que es el que ahora interesa, El Parque del Café posee un museo que enseña la historia y muestra el futuro del grano, Panaca es un mostrario educativo del modo productivo del sector agrario de la región, y podríamos citar gran cantidad de fincas que combinan el turismo experiencial con un modelo educativo, de lo que podemos

concluir una diéresis de la educación y la diversión; En este sentido, los juegos son nuestro mayor tesoro productivo, ya que al igual que en otras latitudes "unos parques temáticos han reconstruido virtual o materialmente ciudades antiguas, reservas indias, animales desaparecidos, momentos de nuestra historia" (Lipovetsky, 2013, pág. 57). Todo bajo espacios y experiencias programadas con el único fin de vivir momentos emocionales, donde el allí está aquí y el antes reemplaza al ahora.

Esta vida de la ilusión performantiva ha tocado nuestro diario vivir, donde la ocupación lúdica es un espacio de entretenimiento para todos; ya que "nadie duda de que esta capacidad creativa de distracción lúdica y el movimiento «interior» sea uno de los grandes factores que nutren la escalada interminable de las necesidades" (Lipovetsky, 2013, pág. 62). El juego se establece como una de las necesidades del adulto, y no solo de los niños, es una necesidad que se torna en la experiencia de volver a la niñez, una actividad básica que rejuvenece el espíritu y da una nueva perspectiva al entorno que habitamos, y así:

En los parques de atracciones, los adultos gustan de ser los niños que fueron. Si los viejos quieren parecerse a los jóvenes, los jóvenes adultos «se niegan» a envejecer: conforme se desarrolla el mercado del «consumo regresivo», la negativa a envejecer comienza cada vez más pronto, ya que los jóvenes adultos parecen querer vivir en la prolongación eterna de su infancia o su adolescencia. (Lipovetsky, 2013, pág. 65)

Fenómeno explicado por Philippe Murray como un momento crítico de la mutación de la humanidad, donde el adulto se ha reinfantilizado y ha llegado a una situación transfronterizante, donde se "acabó la diferencia de las edades de la vida, pues nuestra época estaba enzarzada en la guerra ya victoriosa contra todas las antiguas divisiones, todas las viejas diferencias del mundo

www.terciocreciente.com

Número 10 Julio 2016

Investigación

adulto, histórico y humano." (Murray citado por Lipovetsky, 2013, pág. 65) Aclarando que de todas maneras el adulto sabe la diferencia entre el principio lúdico y el de la realidad, es el juego de la vida suspendido en un "espaciotiempo limitado, juega «a creer, a creer que cree o a hacer creer a los demás que es otra persona. Olvida, disfraza, se despoja temporalmente de su personalidad para fingir otra»" (Lipovetsky, 2013, pág. 66), para oponerse a la seriedad de la vida, encuentra en el juego la simulación, el cambio de aspecto, el descanso.

Se recupera para sí las sensaciones experimentadas en la infancia, también del universo de la calma y del placer, es viajar en tiempo real a las emociones de la infancia. Así el juego se torna una necesidad no solo de la niñez sino de la edad adulta, que la educación puede y debe rescatar y dejar que el goce pasee por el aula y la educación restablezca para la universidad lo que se ha perdido a lo largo del proceso educativo, desde la primera infancia donde hace mucho tiempo, con Fröebel, quedó resuelto el dilema de la diversión como fundamento del aprendizaje; y el hombre vuelve a ser responsable paradójicamente cuando es niño.

De esta manera, la imaginación toca las puertas de la creación de los juegos que pueden adaptarse a los procesos de aprendizaje, y no se trata de metodologías lúdicas, sino más bien de respuestas a la nueva conceptualización de los procesos de desarrollo del pensamiento, contrario a la práctica pasiva que invecta el conocimiento, donde la transmisión es lo primordial que de alguna manera poseía toda la información que luego era trasferida al estudiante a través del condicionamiento de la conducta que ponía acento en los premios; se da paso a una etapa interactiva donde se construye placeres y conocimientos, donde el usuario puede emplear su inteligencia del modo más imaginario posible, ahora los juegos están más cercanos al estilo de inteligencia humana, que

compiten de manera dramática con los procesos de aprendizaje.

Dicho de otra manera, en la actualidad los niños han pasado de una época donde los juegos daban poca cabida a la imaginación a la posibilidad de saltar etapas, de formular preguntas por parte de los estudiantes a las acciones o los resultados inesperados y a la participación más activa del intelecto, de la rutina a la capacidad imaginativa, de una educación donde la satisfacción dependía de la acumulación de conocimientos al dominio de la facilidad. Ahora se tiene que:

Los juguetes electrónicos manifiestan de dos maneras un tipo de inteligencia similar a la humana, en primer lugar, se asemejan al modelo del docente ideal, recreando ese prototipo de relación educativa que supone un alumno ávido de aprender, de un lado y un docente genial del otro...una segunda función intelectual humana, igualmente vital: complementa el intelecto del alumno" (Gardner, 1993, pág. 255)

Estos procesos de aprendizaje brindan la experiencia de pensar bien, no de ganar o perder, sino dotar de estrategias para un mejor pensamiento en el futuro. "La popularidad de la serie de libros, elige tu propia aventura, radica en el hecho de que, en lugar de leer un cuento de misterio preordenado, el niño tiene la oportunidad de urdir tantas secuencias argumentales distintas como quiera" (Gardner, 1993, pág. 256), es evidente que procesos como este o similares, cada vez más desarrollados desarrollan la filosofía anhelada de aprender a aprender.

Esta práctica educativa motiva el desarrollo emocional y contribuye a la construcción de los procesos cognitivos y del conocimiento. Este es el principio fundante de la presente investigación al plantear la creatividad como factor de fomento de la comprensión de

www.terciocreciente.com

Número 10 Julio 2016

Investigación

contenidos educativos. Por ello se hace útil comenzar reconstruir la génesis de la educación que se basó en otros aspectos más allá del énfasis en lo memorístico.

Conocemos que el pedagogo alemán Friedrich Fröebel (1782-1852), inspirado en las ideas de Pestalozzi fue quien aportó a la educación la creación del Kindergarten como el año previo a la escolaridad formal, "en el que se estimula a los alumnos a ampliar sus facultades cognitivas dentro de un entorno caracterizado por el juego y el afecto, donde predomina la actividad propia de los niños v las niñas como fuente de aprendizaje" (Nussbaum M. C., 2010, pág. 130). Su idea medular es la actividad y la manipulación de objetos, potenciando la educación y utilizando los juegos en la búsqueda por acabar con las formas tradicionales de trasferencia, en las que el sujeto pasivo no participa sino que es un recipiente donde el profesor vierte su conocimiento.

Para un desarrollo así de la educación es imperante un estado de libertad de características positivas que se pueda desarrollar con toda autosuficiencia. Para ello, las lecciones de los niños deben "tomar forma de juego. Esto los ayudará también a apreciar cuáles son sus aptitudes naturales" (Read, 2010, pág. 32). La libertad en la educación fue proclamada por Rousseau, al que siguieron Pestalozzi, Fröebel y Montessori, quienes contribuyeron al crecimiento de la libertad en la educación. Pero sólo en los tiempos actuales, Dewey y Edmond Holmes, desarrollaron una teoría de la educación integrada a un concepto democrático de la sociedad. "Mi objetivo [afirma Read] será demostrar que la función más importante de la educación concierne a esta orientación psicológica, y que por tal motivo reviste fundamental importancia la educación de la sensibilidad estética." (Read, 2010, pág. 32) Expresaremos directamente las palabras de Herbert Read, así:

Debe comprenderse desde el comienzo que lo que tengo presente no es simplemente la "educación artística" como tal, que debería llamarse más apropiadamente educación visual o plástica: la teoría que enunciaré abarca todos los modos de expresión individual, literaria o poética (verbal) no menos que musical o auditiva, y forma un enfoque integral de la realidad que debería llamarse educación estética, la educación de estos sentidos sobre los cuales se basan la conciencia y, en última instancia, la inteligencia y el juicio del individuo humano. Sólo en la medida en que esos sentidos establecen una relación armoniosa y habitual con el mundo exterior, se construve una personalidad integrada. (Read, 2010, pág. 33)



Ilustración 2: El Juego en la Educación. María Mercedes Toloza. Muzaloto

www.terciocreciente.com

Julio 2016

Investigación

Número 10

3. El juego en el aula universitaria en el Eje Cafetero

El profesor Carlos Alberto González Quitian, docente de la maestría en creatividad e innovación en las organizaciones de la Universidad Autónoma de Manizales, con 25 años de experiencia en el tema de la creatividad, quien también ha sido profesor visitante en la Universidad Nacional Autónoma de México y en la Universidad Santiago de Compostela de Madrid, plantea que el juego en el desarrollo educativo universitario implica 3 dimensiones, la primera biológica donde realmente no es el juego sino la lúdica. Afirma que:

El juego tiene un fundamento lúdico, una acción lúdica que genera en el organismo una secreción de elementos químicos y conectividades eléctricas, que hacen que existan procesos de interhemisferialidad, es decir, de conjugación del hemisferio izquierdo con el derecho; también genera una conexión del cerebro reptiliano con el límbico, con las funciones cerebrales de la neocorteza, que mejoran la actividad del denominado cerebro intelectivo, ¿por qué? Porque el juego es lo más primario que nosotros tenemos, es de lo que más nos identificamos con los animales, hasta el animal más feroz retoza, igual nosotros tenemos esta relación, o sea la dimensión física en el desarrollo del pensamiento creativo es fundamental desde lo biológico. (González Quitian, 2015)

La segunda dimensión es la mediación psicológica, "el juego en desarrollo del pensamiento creativo es crucial, porque tenemos una sociedad completamente paramentada que castiga el error, una sociedad que definitivamente ataca lo nuevo, defiende el statu quo, y... cualquier cambio lo ve con prevención" miremos entonces, el juego desde el punto de vista psicológico:

Hace que uno como jugador, no sea uno,

sino un jugador, entonces el juego permite a la persona ser otra persona, a través de entender que si yo me equivoco no soy yo el que se equivoca, sino que se equivoca es el que juega, es el jugador, yo puedo romper reglas, romper paradigmas por ese juego... y si la cosa no sale... pues es que... a eso era un juego... y como era un juego puedo romper, en cambio en los otros marcos de referencia, circunspectos, usted no puede hacer eso, porque lo tacharían de ilógico, de inmoral de ridículo, de asocial, de loco, pero como está jugando ya se lo permiten. (González Ouitian, 2015)

La tercera dimensión que interviene en el desarrollo del pensamiento es la cultural, "como lo plantea Albert Einstein, es el juego de la combinatoria. Que le haga juego, el juego de sábanas, el juego de muebles, esa ropa le hace juego, oiga eso tiene juego, esa articulación tiene juego". ¿Qué quiere decir juego?... que permite, que puede combinar, que se puede adaptar. Este es el tipo de juego que Einstein se refería como importante para la innovación, para la invención y para la creatividad. "Entonces es una categoría fundamental, Porque la creatividad, obviamente uno de sus pilares es el poder de la combinatoria, y muchas de las técnicas creativas y los métodos creativos lo son." (González Quitian, 2015)

El profesor González Quitian ha correlacionado las variables de juego con el de desempeño académico en el ámbito de una investigación que se llama, creatividad, ambiente y aula, en ella generaron un ambiente creativo, fundamentado en unos parámetros de integración y confianza, cuyo mayor logro fue propiciar un ambiente creativo para que hubiera un mejor aprendizaje, la correlación buscada fue el ambiente creativo con afiliación académico por un lado y, con desempeño académico por otro, hallando unas correlaciones significativas entre el desempeño académico

www.terciocreciente.com

Número 10 Julio 2016

Investigación

y un ambiente creativo, y el ambiente tiene tres categorías, un ambiente pedagógico, ambiente físico y ambiente psicosocial, entre ellos se constituye el aula creativa, y entre lo psicosocial obviamente está el juego, y entre lo físico, escenarios para el juego.

Ante la pregunta de ¿si hay evidencias claras de mejoramiento del desempeño académico? El profesor González Quitian afirmó que se lograron unas correlaciones significativamente altas entre el desarrollo creativo y las prácticas lúdicas. Se utilizaron grupos experimentales y grupos de control, los cuales, unos grupos de control se desarrollaron las asignaturas sin el ambiente psicosocial, físico y pedagógico planteado desde la visión creativa, y no se encontró mejoramiento del desempeño académico; por el contrario en los grupos experimentales con condiciones lúdicas donde desarrollaron la creatividad el desempeño académico fue significativamente superior. Se hicieron pruebas de desempeño académico y creativo. La investigación fue realizada en cinco universidades, son ellas: de Caldas, de Manizales, Autónoma de Manizales. Nacional y Católica. las universidades tradicionales de Manizales y en todas, por aparte, arrojó diferencias significativas entre los grupos de control y los experimentales, y a nivel de conjunto pues mucho más, la investigación tuvo como ámbito el nivel de pregrado en todos los programas, en ciencias humanas, arte e ingeniería, salud y administración.

Por otra parte también afirma que la creatividad está siendo mal interpretada, hay teorías, como lo plantea Manuela Romo en su libro de Psicología de la creatividad, donde expone las teorías implícitas de la creatividad y encuentra que la ciencia se ha orientado hacia una visión implícita, que es la tendencia a relacionarla con las manualidades y el arte, quedando relegada a la escuela primaria y secundaria y no a la universitaria. Razón por la cual no ha permeado, aunque en este momento

se ha demostrado en tecnología creativa, que la horas hombre más caras del mundo, las mejor pagadas son a empresarios y ejecutivos, para que estas personas jueguen, y ahí se ve realmente qué es el trabajo creativo.

Tenemos un grupo que se llama Metacreatividad, donde hay muchos compañeros que trabajan el juego o el concepto del juego a través del Lego, y están especializados en el campo, hay otro en España que está trabajando la estrategia del juego en el desarrollo del pensamiento, en Bolivia, por ejemplo, se ha venido fundamentando el desarrollo de la creatividad incorporando el juego en el currículo desde el ministerio de educación de una manera seria. Y así sucesivamente. Nosotros, afirma González Ouitian, en la Universidad Nacional realizamos talleres de expresión y creatividad para administración de empresas, diseño, ingeniería civil y arquitectura, y son talleres donde el fundamento trasversal es el juego, hay cantidad de experiencias, lo que pasa es que, lamentablemente las personas que toman las decisiones son personas muy orientadas a los procesos de "la ciencia" de una visión "más dura" y consideran que la creatividad es una teoría implícita del arte y de los trabajos manuales.

También se interrogó al profesor González Quitian acerca de la actitud del estudiante universitario cuando es interpelado a jugar, y afirmó que la actitud depende casi totalmente de la experiencia del dinamizador o facilitador, por ejemplo, se realizan trabajos a nivel de maestría donde el juego debe ser de alto nivel, que se le reconozca la trascendencia y la utilidad, aún con auditorios donde la gente es muy reservada para involucrarse en los procesos de juego. También existen las pedagogías activas que son meramente la recreación y el divertimento, pero no son procesos profundos que tengan que ver con procesos comprensivos e interiorizantes, de contenidos, en los cuales cada instante de juego que se haga en el aula tiene que estar respaldada

www.terciocreciente.com

Número 10 Julio 2016

Investigación

desde lo biológico, desde lo psicológico y desde lo cultural.

El profesor afirma que el juego es lo más serio que hay y piensa que nosotros somos muy folclóricos. En este sentido es una falsa apariencia separar el juego de la seriedad, porque juego y seriedad están entretejidos en lo más profundo, Gadamer da testimonio de lo que Nietzsche en algún momento planteaba y lo hizo de la siguiente manera:

Los más profundos conocedores de la naturaleza humana no han ignorado que la capacidad de jugar es un ejercicio de la más alta seriedad. Así, en Nietzsche leemos: «la madurez del hombre significa haber reencontrado la seriedad que se tenía cuando niño en el juego». Pero Nietzsche también sabía lo contario, y festejaba en la levedad divina del juego el poder creador de la vida y del arte." (Gadamer, 2001, pág. 136)

Pero en cambio existe una inadecuada comprensión en la industria cultural. Por ejemplo cuando las personas que utilizan el humor y el juego son demasiado superficiales, poco profundas, lo cual degrada al jugador a un mero consumidor por explotar. "Lo que aquí se impone es una falsa comprensión de sí mismo. El mero espectador no existe en absoluto; el que en el teatro o el auditorio se entrega a un placer estético o formativo." (Gadamer, 2001, pág. 136) Por eso el juego en el campo universitario y sobre todo en asignaturas de último nivel, de gestión creativa o en los talleres de expresión y creatividad su realización se debe ser muy cuidadosa y profunda. Hay también estudiantes que se integran muy fácilmente con el juego, pero el adulto mayor y el adulto que ha sido formado como profesional puede verlo con ojos diferentes, porque existen profesores que no saben nada de didáctica, nada sobre teorías de conocimiento ni de epistemología de la investigación, perdiendo una oportunidad maravillosa como es la construcción del

conocimiento con didácticas de juego.

José Julián Londoño es diseñador gráfico y docente universitario, artista digital y conceptual para varias empresas muy reconocidas de videojuegos a nivel mundial, considera que el aprendizaje experiencial y los juegos son experiencias y que la docencia es un asunto de comunicación y por ello se necesita mucha creatividad, afirma que:

Cuando yo voy a dar clase lo primero que tengo que evaluar es qué tipo de aprendizaje tienen mis estudiantes, porque no todos tienen las mismas formas de aprender y no todos tienen los mismos niveles de creatividad. O sea, en estas ramas gráficas yo soy un convencido de que las personas nacimos con un chip interno que nos permite producir este tipo de piezas y crear este tipo de mundos; cualquier persona lo puede lograr con mucho trabajo, pero sabemos que a algunos nos queda un poco más sencillo poder tener ideas un poquito más brillantes y poder luego a través de metodologías de proceso y técnica, llevarlas y plasmarlas. Entonces me toca hacer un análisis bien completo y ser muy creativo a la hora de poder transmitir esas metodologías. (Londoño Calle, 2015)

El profesor Londoño fue el diseñador del juego Lorenzo y la gema de la sabiduría, una serie de siete videojuegos educativos distribuidos por el gobierno y del cual afirma que "Nuestro parámetro fundamental eran las matemáticas y luego se salió con el lenguaje... lo que pasa es que la naturaleza de cualquier niño es jugar, su naturaleza es eso, porque a través del juego es que el niño aprende." (Londoño Calle, 2015) Afirma también que en este videojuego lo que se hace es tomar los mismos conceptos matemáticos que no han cambiado en siglos, la suma, resta, multiplicación, división, o sea las operaciones básicas y se cambia el canal, del cuaderno y la tiza se pasa a un entorno donde simplemente el niño juega, con un plus adicional, que se les convierte en un reto, y

www.terciocreciente.com

Número 10 Julio 2016

Investigación

entonces a través de ese proceso creativo, se resuelven las pruebas, el niño juega y recibe el conocimiento sin ningún traumatismo.

Es interesante también aclarar que cuando se empieza a trabajar con el juego, se le pide al docente que tome el videojuego como un refuerzo de la temática que desarrolla en el espacio académico y no como un reemplazo de su cátedra, por ejemplo, si el profesor está trabajando la teoría de fraccionarios, debe enseñar lo que es una fracción propia, una fracción impropia, como sumar con igual o diferente denominador, o sea, todo lo que sabe de matemáticas, después de una hora, deben pasar a utilizar el juego, y dejarlos ser, cambiar el rol, de pasivos a activos con la misma temática. Entonces el videojuego les permite romper esa pasividad, volverlos activos y además se les convierte en un reto, que junto con el docente que es el director de ese juego y el adulto que está acompañando el proceso, se puedan resolver los problemas como tal, de esta manera la clase de dos horas se realiza en dos momentos diferentes; primero, el estudiante permanece sentado, quieto, recibiendo, y un segundo momento, en que el estudiante juega, rompe la pasividad y permite que por medio de la experiencia resuelva lo que el profesor explica de manera pasiva; por consiguiente este refuerzo cognitivo hace difícil que el niño pueda olvidar, finalmente se pudieron confirmar unos resultados bastante buenos en los colegios.

Veamos por ejemplo Nintendo, una de las compañías de videojuegos que tiene un juego llamado Grain que son puros acertijos, que te pueden permitir aprender razonamiento abstracto y mecánico, que entrena a las personas para lo bueno o para lo malo, es el mismo concepto del cine, salvo que aquí el observador está totalmente activo y no pasivo como cuando vemos una película, entonces lo interesante del videojuego es que estamos leyendo un guión, estamos haciendo acción, estamos resolviendo problemas, pero somos

100% activos dentro de la historia, porque una sola decisión de nosotros cambia el ritmo de la historia.

Un caso muy famoso de la historia es fate ball 3, que por primera vez le pregunta al jugador, ¿usted quiere ser bueno o usted quiere ser malo? Pero si usted hace ciertas cosas buenas pues el camino del juego cambia y tiene una solución diferente, y si usted hace el camino malo, entonces va a suceder otras muchas cosas, entonces el videojuego te entrena pero de una manera activa, para lo bueno o para lo malo. Afirma también el profesor Londoño Calle que:

Estamos hablando ya de una ética y de tomar decisiones con respecto a la vida y por eso en Estados Unidos existen todas las reglamentaciones de la ESRB³, para que los juegos estén catalogados por edad y por nivel de percepción que va a llevar, en Colombia o en Latinoamérica no existe ese control, como lo puede tener Europa, Estados Unidos o Asia, donde aguí un niño de7 años puede tener un juego de acción 5, un juego increíble, los papás creen que es un juguete, pero dentro del juego puede vender droga, o matar, o manejas prostitución, asesinas a cada rato, con un nivel de hiperrealismo muy alto, entonces esa sensibilidad que puede tener un ser humano se puede ver afectada; entonces, eso hay que controlarlo al igual que el cine o la televisión, qué programas puede ser de adulto, o si necesita ser supervisado por un adulto, o qué programas el niño puede ver o jugar por su cuenta. Volvemos a lo mismo, recordemos que si uno es pasivo y ve mucho un programa de televisión uno empieza a tener muchas de las cualidades de ese programa, ahora póngase a pensar en el momento en que uno es activo como en un videojuego, donde un videojuego donde usted tiene todo el tiempo el poder, así sea virtual, de matar, violar, destruir, acabar, o construir y ayudar, aquí estamos jugando totalmente con ética. (Londoño Calle, 2015)

www.terciocreciente.com

Número 10 Julio 2016

Investigación

Finalmente se necesita equiparar la base tecnológica de los profesores con la de los estudiantes, para que el profesor comprenda que el videojuego puede ser una gran herramienta y necesita un adiestramiento, no en el sentido de enseñarle a jugar, porque es que los videojuegos no vienen con un curso incluido para aprenderlo a jugar, usted aprende a jugar con la experiencia... nadie nos dio un curso de Mario Bross, sino que exactamente aprendimos a jugar jugando. El docente debe encontrar primero el valor de lo que es el juego, en ese caso entender que es el juego, que hacerlo no es fácil, que eso tiene una gran cantidad de profesionales detrás y que en su diseño existen profesores en la parte académica, pero que también existen diseñadores, guionistas, modeladores, animadores, programadores, para que eso tome vida, entonces cuando el docente se da cuenta de la dificultad que tiene un juego cambia su percepción y puede trabajarlo mucho más fácil en el espacio académico.

El profesor Vladimir Díaz Meza con 16 años de experiencia en docencia en educación superior en los tres departamentos del eje cafetero, publicista y magister en educación, expresó con relación al juego en el aula universitaria que es necesario, se hace relevante, ya que la educación cobra mayor importancia cuando una persona sonríe y afirma que:

Yo siento que cuando nosotros tocamos la parte lúdica e involucramos en juego en los espacios de aprendizaje el conocimiento llega afablemente a la mente y a los corazones de los estudiantes, no es jugar per sei, es el juego con una intención, es divertirnos aprendiendo y sin darme cuenta, es explorar la otra parte del niño que hemos dejado atrás por una cantidad de nos castrantes; no hable, no piense, no diga, no escriban, no toquen, no suba, no baje, no grite, no silbe, no llore, no ría... ese montón de NOs, nos cercenaron un poquito el aspecto creativo. (Díaz Meza, 2015)

Y cuando un estudiante recupera ese espacio, es como si uno hiciera una regresión, nos explorarnos como niños, experimentamos como niños, y aprendemos como niños, nos remueve la avidez por el conocimiento explorando con los sentidos, "quiere tocar, quiere palpar, quiere probar, sin recato alguno, sin miedo alguno, así que lo que intentamos los docentes en el aula es volver a encontrar ese niño interior, el del docente y el del estudiante, y así construir conocimiento." (Díaz Meza, 2015)

Afirmó también que la lúdica funciona perfectamente y al respecto puede comprobar con muchas experiencias y muy grandes alrededor de lo que es la lúdica en el aula. Hay veces para exámenes parciales cuando el estudiante piensa que la prueba es ese cartapacio de preguntas que fustigan, que buscan la zancadilla y que el estudiante se resbale, por el contrario al llegar con unas cartas, se distensiona el ambiente, se dividen en grupos, se busca la expresividad oral, la expresividad gestual, la expresividad creativa de ellos, la manuscrita, la artística, entonces comienza a surgir una cosa totalmente distinta. Citó el profesor Díaz Meza la siguiente experiencia:

Hay un juego de mesa que nosotros llamamos pictionary, que consiste en unas tarjetas en las cuales hay una serie de actividades que yo debo representar con mímica, o escribiendo, o graficando, o conceptualizando en pocas palabras una idea compleja... lo que yo hago en clase es modificar un poco el juego. Nosotros simplemente sacamos las fichas con las que vamos a jugar, se divide el grupo en dos y cada grupo saca una ficha cualquiera, entonces el estudiante puede con un gesto decir a que categoría pertenece, está música, teatro, cine, televisión, sitio geográfico y pregunta difícil, cada una de ellas son las categorías, y señalan a que categoría por el color, y empiezan a gesticular hasta que el otro grupo adivine la pieza de la correspondiente categoría, con

www.terciocreciente.com

Número 10 Julio 2016

Investigación

un tiempo determinado, ¿qué sucede en ese espacio? Por ejemplo si sale un concepto como nostalgia, o si sale un fragmento de una canción, por ejemplo somos novios, cómo hace el en su expresividad para representar somos novios y que su grupo lo entienda, y lo adivine, entonces surge una gran cantidad de situaciones tremendamente graciosas pero que van logrando hacer que el estudiante suelte esa timidez, esa ausencia que notamos en el aula.

Entonces cuando yo los hago más partícipes de la construcción del conocimiento, cuando los invito a mi lado a que seamos entre ambos y vamos buscando y construyendo conocimiento, y ahí, el estudiante comienza a expresarse de una forma fantástica lo que uno nunca se hubiera imaginado y lo que uno como docente no ha logrado. Jugar al ahorcado, el juego tradicional de adivina palabras con letricas y voy dibujando el muñequito hasta que lo ahorque, también funciona; yo les digo vamos a encontrar un concepto y funciona, se hace maravilloso, el estudiante empieza a conectarse con uno. (Díaz Meza, 2015)

Desafortunadamente la educación universitaria se mide numéricamente, pero después de utilizar la lúdica fundamentalmente la argumentación nos sorprende, cuando se les pide que se argumente y justifique sus actividades se construye un discurso expresivo. Se es testigo de la liberación del cuerpo, la pasividad se convierte en actividad creativa y entonces se permite la comunicación en todos los sentidos, corporal, gestual, es decir, kinestésicamente se comienza a hablar. Los resultados son verdaderamente distintos:

Yo hago comparativos entre un grupo y otro, entre un semestre y otro, entre una universidad y otra, entre un programa académico y otro, con y sin estímulos lúdicos en el aula, y los resultados siempre son superiores cuando logro conectarme desde la lúdica, desde lo artístico, desde la expresividad auténtica de ellos, los

resultados son distintos, la actitud frente al espacio académico, la actitud frente a lo investigativo, la actitud frente a la misma vida de la profesión. (Díaz Meza, 2015)

Se siente además el amor que se va fundamentando por la profesión, los deseos por avanzar en su labor futura y eso gratifica a los docentes y les permite también amar más las actividades de los procesos de enseñanza. Aunque deben evitarse los excesos en su utilización en el aula, hay que encontrar el punto de equilibrio entre los cognitivo y lo experiencial. "Siempre el juego tiene una razón de ser muy profunda y epistemológica si se quiere, y si tiene razón de ser en el conocimiento de algo, en la profundización de un conocimiento en especial, funciona." (Díaz Meza, 2015) Se trata de algo sencillo y es la combinación de la razón y el juego.

Un equilibrio entre razón y emoción como dice Damasio, es una simbiosis en la cual ambos conceptos pueden conjugarse sin ningún problema, uno es el juego solo y como se dice materialmente no es el juego per sei, no es jugar por jugar sino es jugar con una intención clara, es de construir y es sacar lo mejor de ambos, docente y discente, se generan conversaciones, se generan inquietudes, surgen problemas, surgen temas, surgen conversatorios y es el nacimiento porque no de semilleros de investigación, es el inquietar una gran cantidad de personas y de mentes dispersas en pro del conocimiento, entonces funciona perfectamente. (Díaz Meza, 2015)

Indagando sobre las diferencias creativas entre las regiones (Caldas, Risaralda y Quindío) se encontró que existen diferencias sustanciales, especialmente los estudiantes del Quindío tiene una mayor expresividad que los de Caldas y Risaralda, el profesor Díaz Meza expone que a partir de su investigación al respecto dice que el "Quindío por metro

www.terciocreciente.com

Número 10 Julio 2016

Investigación

cuadrado puede tener más artistas que otras regiones, lo que pasa es que ese arte, esa expresión artística, esa sensibilidad por el arte se ha ido subvalorando, se ha ido desapareciendo se ha ido camuflando" (Díaz Meza, 2015) y explica que no están claras las razones pero que ha llegado a la conclusión de que existe una herencia que denomina huella sensible, al responder por las razones de la facilidad expresiva los estudiantes aducen que "es que mi abuelo, es que mi tía, es que en mi casa se reúnen a tocar y contar cuentos y charlar y a parafrasear, entonces es hereditario" (Díaz Meza, 2015)

Al ser interrogado por las razones por las cuales está presente la creatividad en el aula en su labor académica afirmó:

Mi formación en gran medida como profesional tuvo un gran insumo de creatividad por la experticia misma de la profesión, siento que en alguna oportunidad ese componente modificó el chip interno como docente, y en el momento de ingresar al aula y compartir con los estudiantes, yo interiorizo que es una responsabilidad ética y moral ser creativo al dar una clase. Yo por ese lado comencé a incursionar en didácticas distintas, en los espacios académicos de una forma distinta. (Díaz Meza, 2015)

También aclaró que son cuestiones de carácter y personalidad porque no todos los docentes pueden asumir con facilidad el arte y el juego en el lugar de clases, lo pueden hacer por su formación, por su vida, por la realidad que habitan. Muchas veces se pierde el tiempo en tanta documentación que sería mejor la capacitación en didácticas para ponernos en los pies del otro, para sensibilizarnos y ser más perceptivos de lo que el estudiante requiere como persona, de cuanto necesita sonreír y cuanto necesita reflexionar, "es como ponerse unos guantes y recorrer el cuerpo del estudiante y saber en qué momento debo ser y en qué

momento no debo ser, como apretar y aflojar tuerquitas" (Díaz Meza, 2015), para convertirnos en magos del aula, para mejorar esa sensibilidad frente al grupo, para así comprender las oportunidades que nos brinda la labor docente que es muy diferente a la labor del estudiante, al respecto citaremos sus palabras:

Debemos poder de alguna forma entender a esos personajes mágicos que están ahí sentados, es más entenderlos, porque nosotros no nos formamos igual que ellos, mal que bien les llevamos 20 o 30 años de vida, tenemos una madurez distinta, vivimos en una etapa distinta, en un contexto distinto, no nos comportamos igual, los intereses no son los mismos, pero nosotros si somos las personas que estamos ahí como guías y como faros en el conocimiento, entonces que bueno que estas investigaciones, que estos proyectos sean socializados con mayor eco en los docentes que llevamos algún tiempo trabajando y en los nuevos, para que ellos afloren lo mejor de sí como personas y lo pongan en pro del conocimiento, en pro de los muchachos.

Porque los muchachos quieren estudiar, lo que pasa es que no quieren estudiar como estudiamos nosotros, y no van a estudiar como estudiamos nosotros, y no van a leer, ni entender, ni a explicar, ni a exponer, ni a escribir como lo hacíamos nosotros, ellos tienen otros códigos, tienen otro metalenguaje, se comunican distinto. Uno siente que la tecnología les ha ido cercenando lo escritural, el análisis, lo argumental, y hay maneras de rescatarlos, y sensibilizarlos, y colocarlos al otro lado de la orilla. (Díaz Meza, 2015)

Margarita María Rios Montoya lleva seis años en la docencia universitaria y actualmente es la Directora de la maestría en Creatividad e innovación en las organizaciones, de la Universidad Autónoma de Manizales, Diseñadora de Modas y orienta la cátedra de Pensamiento Creativo, cuyo principal objetivo

www.terciocreciente.com

Número 10 Julio 2016

Investigación

es llevar a los estudiantes a pensar fuera de la caja, es decir que tengan la posibilidad de pensar de manera absurda y de ese tipo de pensamiento ser orientados hacia procesos de diseño. Es una asignatura orientada a todas las carreras de la universidad para que los estudiantes, de una manera libre y autónoma la escojan. El propósito es sacarlos de la zona de confort y más allá del pensamiento lógico, para que de una manera de pensar diferente puedan tener ocurrencias a las que no se llegaría por medio de procesos tradicionales a los que los estudiantes se encuentran acostumbrados. Con relación a la utilización de los juegos acotó lo siguiente:

Es importante tener en cuenta que hay muchas clases de juegos, si bien, yo utilizo en mis clases el juego siempre dentro de las actividades académicas tienen un objetivo, hay unos juegos de calentamiento, hay otros que busca sacarlos de la rutina, juegos donde se les pone roles diferentes, o actividades diferentes, para que desarrollen la imaginación, juegos para utilizar la recursividad y saber cómo se enfrentan a la realidad para solucionar un problema. (Ríos Montoya, 2015)

En esa medida, afirma Ríos Montoya, yo no utilizo siempre el mismo juego y no siempre utilizo juegos, sino que de acuerdo a los objetivos que yo tengo determinadas para cada clase, miro cuales son los ejercicios que me pueden facilitar los objetivos trazados en ella o en ese tema específico.

Cuando se tienen estudiantes de diseño, fisioterapia, odontología e ingenierías, se nota claramente que el propósito no es enfocado hacia cada disciplina sino que está en la búsqueda del pensamiento divergente, para que desde esta habilidad solucionen problemas, disciplinares pero también de su realidad de vida. La creatividad entonces, la fundamentamos lejos de la idea de manitos creativas, de la idea de manualidades o de

la estética, para que con un pensamiento divergente tengan presente que para la solución de los problemas siempre hay soluciones, y no solamente una, ya sea para eliminar las dificultades o para lograr metas u objetivos o para satisfacer los deseos. Y con relación a los tipos de juegos utilizados por la profesora Ríos Montoya nos compartió lo siguiente:

Yo juego con ellos a la creación de historias, o a la construcción de poemas, por ejemplo; ellos tienen que inventar palabras, se rotan las palabras y con esas palabras tienen que construir un poema o una historia, y el poema de alguna forma debe tener sentido, aunque la palabra no la tenga, ellos le tienen que dar el sentido a eso. Uso también el ideográfico, o pictográfica, estos juegos ya vienen definidos, pero lo que yo hago es que en el mismo sentido del juego dibujen la ciudad y que los otros la adivinen, a veces es dibujo, a veces es haga la mímica, para que los otros adivinen, entonces lo que pasa es que los estudiantes tienen diferentes roles que les ayuda a despertar, a mirar otras posibilidades, a buscar de que son capaces, y tener otras formas de comunicación, porque siempre estamos acostumbrados a la forma de comunicación, verbal o escrita, pero esto les ayuda a generar otro tipo de comunicación y comprensión.

También nosotros al inicio de semestre, en la universidad o el programa, tenemos El Desarrollo Rápido, que es el desarrollo de trabajo bajo presión. En algunas clases también utilizamos que cuando ellos llegan les ponemos un reto y ellos deben resolverlo, y esos retos comienzan a tener condiciones, entre más condiciones tiene el reto, mucho mejor, porque son los limitantes que ellos tienen, eso también funciona como juego, y así sucesivamente funciona, de acuerdo a las temáticas, pero no repito muchos juegos, digamos esta vez hice este y voy buscando otras opciones para que la cosa no se vuelva monótona. (Ríos Montoya, 2015)

www.terciocreciente.com

Número 10 Julio 2016

Investigación

La profesora Viviana Molina Osorio lleva tres años en el ejercicio docente, Economista y docente orientadora de la asignatura emprendimiento y espíritu empresarial, asignatura de carácter transversal impartida para todos los programas de la Universidad Autónoma de Manizalez, para cuya práctica desarrolla la metodología que en la universidad denominan Manizales más, asesorados por el Babson College, de Boston, Massachusetts, cuyo principal fundamento es el aprendizaje experiencial, buscando que el estudiante se conecte con su lado creativo.

Los estudiantes llegan con ideas fáciles, es decir, negocios de comidas o distribuciones, y poco a poco se van orientando hacia los problemas reales de sus carreras, esto se logra por ejemplo de la siguiente forma:

Para hacer eso trabajamos con rompecabezas, mostrando que se tiene una imagen predeterminada a la que se va a llegar. Por otro lado trabajamos con colchas de retazos, tú tienes un montón de recursos, un montón de retazos, pero ¿cómo queda configurada la colcha finalmente? depende de la creatividad de los integrantes. Lo otro es que se les pide que al final ellos cuenten una historia basada en esa colcha de retazos que armaron y eso cambia totalmente lo que cada grupo nos está diciendo, pues hay grupos que se inventan la historia como radionovela, hay otros que se van de una al tema productivo, hay otros que se inventan una historia que te cuentan, por ejemplo, la historia de una abuelita que se fue a recoger los retazos de la ropa de los nietos, y empezamos a despertar esa chispa creativa. (Molina Osorio, 2015)

Volviendo al juego de rompecabezas, se hace también a partir de competencias, dándoles calificación descendente según la rapidez con que se complete, ganando también bonos por el nivel de dificultad que se le impone, por ejemplo con alguna ficha que le haga falta, o fichas cambiadas para obligarlos a que realicen negociaciones. También se les pide que organicen un plan, que consiste, por ejemplo en comenzar por los bordes o por colores o figuras, deben escribir el plan. Otra característica es que los rompecabezas no corresponden a la figura de la caja que los contiene, lo que obliga a un trabajo colaborativo entre competidores, realmente lo que se busca es que los estudiantes encuentren una analogía con las situaciones del mercado.

En un mercado usted tiene competencia, pero la competencia a veces también tiene acceso a esos recursos, la competencia lo puede bloquear, la competencia puede acabar con cierto producto que usted necesita para su producción, ¿cómo lo va a solucionar? Le toca ir a negociar con la competencia y eso me permite llevarlos a esa dinámica de lo que es un mercado real, no falta el grupo que esconde las fichas y dice, yo no tengo nada, ¿cómo así, dónde están? Hasta que no terminan su propio rompecabezas, otros que le dicen le doy una de las suyas y usted me trae dos de las mías, entonces pone a ese equipo a negociar con otros para poder obtener sus fichas y eso también nos permite hablar temas éticos. (Molina Osorio, 2015)

Las reglas se plantean al principio, entonces hay una aceptación libre de reglas, con objetivos claros, y al terminar se reflexiona acerca de las situaciones y se comienza a elaborar el plan de negocios. Se comienza el proceso creativo comprendiendo desde el comienzo los medios y recursos con los que se cuenta, los conocimientos, el equipo de trabajo. Se les entrega 5 retazos de tela y se les conmina a que armen el equipo y construyan la idea de negocio a partir de lo que se tiene, lo que les lleva a generar unas ideas muy interesantes.

Otra analogía que suelo usar es... digamos la colcha de retazos, es el de una panadería, porque por ejemplo, ¿de qué está hecha una

www.terciocreciente.com

Número 10 **Julio 2016**

Investigación

galleta? de harina, de mantequilla, de azúcar, ¿de qué está hecho el pan? De lo mismo, ¿v la torta? También, ¿Y los cupcakes? También entonces empezamos a mirar que una persona con los mismos ingredientes es capaz de lograr resultados completamente distintos, y les digo; ustedes todos tienen un montón de sus ingredientes y la manera en que los combinen es lo que hace que ustedes tengan pan, tortas, ponqués, cupcakes, así que hagan lo que quieran, pero las herramientas las tienen en sus manos y cómo las combinen es lo que hace la diferencia y ahí seguimos con la analogía de la colcha de retazos. (Molina Osorio, 2015)

cio Creciente

ISSN: 2340-9096 **DOI:** 10.17651/rtc n10 6

> Hay que tener en cuenta que como objetivo final me trazo no solamente un desempeño

académico "mi objetivo final es que ellos piensen que tienen herramientas para la vida, para su carrera y para cuando ellos se gradúen" (Molina Osorio, 2015) para que si se quieren convertir en emprendedores, tengan las herramientas requeridas.

A continuación se describen los hallazgos con relación a la utilización del juego como práctica educativa en una consulta aplicada a los profesores en el marco de un seminario de Enfoques y Modelos Pedagógicos Contemporáneos orientado por el autor del presente artículo.

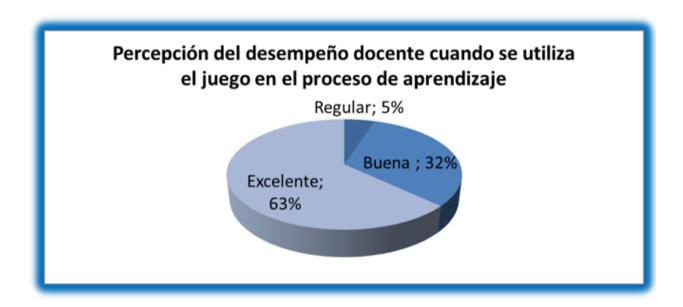


Ilustración 3: Percepción del desempeño docente cuando se utiliza el juego en el proceso de aprendizaje. Resultado del proceso experimental del modelo pedagógico creativo

www.terciocreciente.com

Número 10 Julio 2016

Investigación

A la solicitud; Cuándo se introdujo el juego como experiencia dentro del contexto académico califique su desempeño en el proceso de aprendizaje. El 63% de los docentes que participaron en el seminario de actualización pedagógica la calificaron como excelente, el 32% como buena y sólo el 5% como regular.

No tuvo ningún docente que la calificara como mala o muy mala. Es decir que el 95% de los participantes del seminario terminaron con una percepción favorable a la utilización del juego en los procesos educativos de aula universitaria.



Ilustración 4: El juego en los procesos de aula universitaria mejora la incorporación de conocimientos. Resultado de proceso experimental del modelo pedagógico creativo

Ilustración 5: Calificación de la experiencia del juego en el desarrollo del pensamiento creativo. Resultado del proceso experimental del modelo pedagógico creativo



www.terciocreciente.com

Investigación

Cuando se interrogó a los profesores participantes del seminario sobre si ¿consideran que el juego mejora la capacidad de incorporación de conocimientos durante el proceso de aula? El 100% de los docentes contestaron que sí. Esto demuestra que cuando los profesores son adecuadamente capacitados en las prácticas creativas la favorabilidad que frente al proceso de aula universitaria tiene la utilización del juego y su conveniencia para la incorporación de conocimientos en el proceso educativo de los estudiantes.

Cuando se consultó a los profesores participantes del seminario de actualización pedagógica sobre; si consideran que el juego mejora la capacidad de incorporación de conocimientos durante el proceso de aula, el 50% contestaron que de manera excelente, el 45% buena y sólo el 5% la consideraron de una manera regular. De nuevo podemos inferir que cuando se desarrollan procesos de capacitación de prácticas docentes para el fomento de técnicas creativas, un 95% de los profesores consideran la favorabilidad para la incorporación de conocimientos utilizando el juego como proceso didáctico en el aula universitaria.

Conclusiones

Más que conclusiones se presentan las reflexiones esgrimidas por los docentes universitarios para la utilización del juego en su cotidianidad educativa.

En relación con el juego puedo decir que ya lo vengo utilizando en mis clases y la experiencia ha sido bastante enriquecedora en los procesos enseñanza - aprendizaje.

El juego prepara frente a la vida, enseña a

ganar y a perder, fomenta la libertad, construye ciudadanía, facilita procesos, identifica habilidades, articula esfuerzos, derriba paradigmas.

Cuando se le da la oportunidad al alumno de crear e imaginar es cuando el transforma su entorno, es así como el alumno aprende y poco a poco se da cuenta que él puede aprender sin que el maestro le de toda una información.

Por medio del juego se logra que el estudiante se anime a aprender, interactuar con los nuevos conocimientos que va adquiriendo, logre una mayor retentiva y un mayor proceso de aprendizaje.

El Juego ayuda a activar los centros emocionales y afectivos, como también la creatividad que será puesta en práctica en los procesos de aprendizaje.

Debemos considerar que la creatividad es parte esencial de la pedagogía activa y que cada proceso de enseñanza favorece la creatividad, como orientadores de procesos educativos cada vez que tengamos la oportunidad de introducir actividades creativas en estos procesos debemos hacerlo. La creatividad nos favorece la formación del individuo.

El juego despierta los aspectos sensoriales. Considero que la práctica docente debe incluir técnicas que permitan un mejor aprendizaje y para esto se requiere interactuar con aquellas que permitan un mejor resultado. El arte y el juego en el proceso deben tenerse en cuenta.

Según el tema a tratar la importancia de asimilación e interacción con los demás compañeros es necesaria y ayuda a afirmar los conceptos previamente adquiridos, es por eso que el juego es muy importante para tal fin ya que es la forma más natural de aprender divirtiéndose.

www.terciocreciente.com

Investigación

Teniendo en cuenta que mi formación es Financiera, no en todos los temas se podrá utilizar la experiencia creativa. Considero que se pueden utilizar estrategias con el juego, que les permita a los estudiantes clasificar las cuentas para generar los diferentes estados financieros, que es la base para el análisis financiero.

Puedo explicarle a mis estudiantes cómo funcionan los contenidos y los elementos a enseñar, también puedo mostrarles como ellos puede hacer uso de ellas, encontrando maneras propias de realizarlos. Como también me puedo apoyar en juegos de memoria, concentración u organización para practicar y reforzar lo aprendido.

Todos los puntos de vista del dibujo son interesantes y su aprendizaje aporta enriquecimiento a quien lo desarrolla, pero siempre desde el respeto al lenguaje en desarrollo del aprendiz

Notas

- 1.- Las pasiones del alma
- 2.- Sistema nervioso involuntario, o sea, de órganos cuya actividad no está controlada por la voluntad.
- 3.- Entertainment Software rating Board, Clasificación de Software de Entretenimiento

Referencias

Damasio, A. (2013). Y el cerebro creó al hombre: ¿cómo pudo el cerebro generar emociones, sentimientos, ydeas y el yo? (1a edición 2da.r reimpresión ed.). (F. Meller, Trad.) Barcelona, Cataluña, España: ediciones Destino.

Descartes. (1980). Las pasiones del alma. (V. Ortega, Ed., & C. Bergés, Trad.) Barcellona, Cataluña, España: Ediciones Orbis.

Descartes, R. (1981). El discurso del método (1a en español ed.). (P. barros, Ed., & F. Romero, Trad.) Barcelona, Cataluña, España: Biblioteca clásica y contemporánea Lozada.

Díaz Meza, V. (2015). Lúdica y creatividad. (V. Ramírez, Entrevistador) Armenia, Quindío, Colombia.

Gadamer, H.-G. (2001). Estética y hermenéutica (Segunda ed.). (J. I. Tena, Ed., & A. G. Ramos, Trad.) Madrid, España: Tecnos.

www.terciocreciente.com

Investigación

Gardner, H. (1993). Arte, mente y cerebro. Barcelona: Paidós.

González Quitian, C. A. (22 de abril de 2015). Creatividad en la educación superior colombiana. (V. Ramírez, Entrevistador) Risalralda, Colombia.

Huizinga, J. (2012). Homo ludens (3a. ed.). (E. Imaz, Trad.) Madrid, España: Alianza.

Lipovetsky, G. (2013). La felicidad paradógica (4a. ed.). (A. P. Moya, Trad.) Barcelona, Cataluña, españa: Anagrama.

Londoño Calle, J. J. (2 de mayo de 2015). Los videojuegos en la educación. (V. Ramírez, Entrevistador) Armenia, Quindío, Colombia.

Molina Osorio, V. (4 de junio de 2015). Aprendizaje experiencial. (V. Ramírez, Entrevistador) Manizales, Caldas, Colombia.

Nussbaum, M. C. (2010). Sin fines de lucto. Por qué la democracia necesita de las humanidades (Tercera ed.). (B. Matienzo, Ed., & M. V. Rodil, Trad.) Buenos Aires, Argentina: Katz.

Read, H. (2010). Educación por el arte (8a. ed.). (S. Espasa libros, Ed., & L. Fabricant, Trad.) Barcelona, Cataluña, España: Paidós .

Ríos Montoya, M. M. (4 de Junio de 2015). El juego en el pensamiento creativo. (V. Ramírez, Entrevistador) Manizales, Caldas, Colombia.

Rodríguez de la Cruz, J. C. (11 de mayo de 2006). El juego originado en la época precolombina en América del Norte. efdeportes.com. Buenos Aires, Argentina.

Scuola Zanichelli. (mayo de 2009). http://online.scuola.zanichelli.it/. Recuperado el 16 de mayo de 2015, de http://online.scuola.zanichelli.it/adelante/files/2009/05/adelante_elmundoispao.pdf

Spinoza, B. (2014). Ética (sEGUNDA REIMPRESIÓN DE LA 3ra edición ed.). (V. Peña, Ed.) Madrid, España: Alianza.

Vigotsky, L. S. (2010). La teoría de las emociones. estudio histórico-psicológico (1a ed.). (J. Villaplana, Trad.) Madrid, españa: Akal.